

Jahrgang 3 - 1991

Ausgabe 3

MEGA MAN 2



zwei weitere Vier-Spieler-Spiele

Beschreibungen

CHECKLISTE



Action-Serie

- A Boy and his Blob
- Balloon Fight™
- Big Foot
- Burai Fighter
- Cobra Triangle™
- Double Dragon II
- Galaga™
- Gum Shoe
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Low G Man
- Metal Gear™
- Pinball™/Flipper
- Pinbot™
- Probotector
- Section Z™
- Silent Service
- Skate or Die
- Snake Rattle N' Roll
- Tiger Heli
- Total Recall
- Urban Champion
- Xevious



Denkspiel-Serie

- Dr. Mario
- Tetris
- The Chessmaster



Arcade-Classic-Serie

- Alpha Mission™
- Clu-Clu Land™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong Jr.™
- Donkey Kong 3™
- Ghost 'n Goblins™
- Gradius™
- Life Force
- Mario Bros.™
- Popeye™
- Top Gun™
- Trojan™

Abenteuer-Serie

- Adventure of Link™
- Bayou Billy
- Castlevania™
- Faxanadu™
- The Goonies™
- Guardian Legend
- Ironsword
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metroid™
- Robowarrior™
- Simon's Quest
- Solar Jetman
- Super Mario Bros. 2™
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Wizards and Warriors™

Sport-Serie

- Blades of Steel™
- Double Dribble™
- Golf
- Ice Hockey
- Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Ski Slalom™
- Soccer/Fußball
- Tennis
- Track & Field II
- Volleyball
- Wrestlemania™



Programmierbare Serie

- Exicitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™



4-Spieler-Spiele

- Super Off Road
- Nintendo World Cup™



GAMEBOY Spielkassetten

- Alleyway™
- Balloon Kid™
- Burai Fighter Deluxe™
- Golf
- Gargoyle's Quest™
- King of the Zoo™
- Pinball - Revenge of the Gator
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis™
- The Amazing Spiderman™
- Qix
- Wizards and Warriors™
- Dynablaster



Denkspiel-Serie

- Dr. Mario
- Kwirk™
- Tetris
- The Chessmaster

BALD ERHÄLTLICH



GAMEBOY Spielkassetten

Othello
Side Pocket
Nintendo World Cup

NES

Super Spike V'Ball
Duck Tales
The Battle of Olympus
Mega Man 2

TOP 5 LISTE

1. Super Mario Bros. 2
2. Adventure of Link
3. Legend of Zelda
4. TMHT
5. Super Mario Bros.

Club Nintendo Fan-Club
Postfach 1501
8754 Großostheim



EIN BRIEF VON SUPER MARIO!

Hallo Nintendo Fan!
Du hälst gerade die dritte Ausgabe von Club Nintendo in Deiner Hand und wir schlagen wieder mal volle Lotte zu. Spieleneuvorstellungen, Levelbeschreibungen, Tips & Tricks und vieles mehr erwarten Dich auf den nächsten 29 Seiten.

Alle NES Besitzer können sich auf "Mega Man 2" freuen. Ein Riesen-Special über diese großartige Fortsetzung des Klassikers. Dr. Wily und seine Roboter sind wieder da!

Die Turtles haben den GAMEBOY™ erobert, tragbare Pizza-Power für alle, die die vier Schildkröten in ihr Herz geschlossen haben. Das zweite Special berichtet über dieses phantastische Spiel.

Außerdem erwarten Dich viele Levelbeschreibungen: "Kwirk", "Gargoyle's Quest", "Super Mario Land" und "Burai Fighter Deluxe", das neueste Science Fiction Actionspiel für den GAMEBOY™- die 4-Spieler-Spiele "Super Spike V'Ball" und "Gauntlet II", "Solstice" und nicht zu vergessen "Snake Rattle 'n' Roll" für das NES. Da ist für jeden Geschmack etwas dabei!

Nun zu einem anderen Thema, wir wollen für eine der nächsten Ausgaben eine GAMEBOY™ Top 5 und eine GAMEBOY™ High Score Tabelle zusammenstellen, dazu brauchen wir aber Deine Informationen! Also nichts wie ran an die Feder und den Fotoapparat (High Scores können natürlich nur mit Foto anerkannt werden), alle Schreibwütigen und High-Score-Jäger sind gefragt! Nebenbei ist auch ein Brief eine Möglichkeit, uns Spielefragen zukommen zu lassen. Manchmal kostet es nämlich ein bißchen Geduld, bei unserer Hotline durchzukommen. Aber daran seht ihr ja, wie beliebt der Club Nintendo ist. Außerdem erweitern wir ständig unser Team, damit wir Dir den heißesten Draht der Galaxie bieten können!
Jetzt muß ich mich wieder mal ein bißchen um meine Doktorarbeiten kümmern, ich glaube, es ist schon wieder ein neuer Virus ausgebrochen. Viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren der tollen Tricks.

Ciao



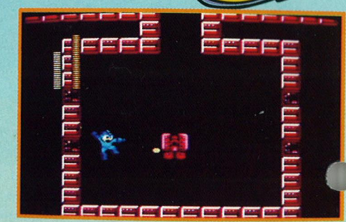


INHALT

Präsident	Super Mario
Herausgeber	Mark Smith
Fotos	Dennis Hemmings
Gestaltung	Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing UK
Clubbüro	Nintendo Fan-Club Postfach 1501 D-8754 Großostheim
Spieleberatung	0130/5632



DIE RÜCKKEHR VON DR. WILY

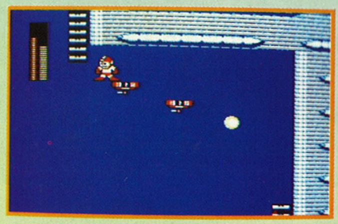


Mega Man ist wieder da und natürlich auch der üble Dr. Wily, der der Welt wieder einmal eine neue Art von Boshaftigkeit beschert... Acht Androiden, die Dr. Wily bei seinen Plänen zur Weltbeherrschung helfen, stehen unserem mechanischen Helden gegenüber. Kann Mega Man sie aufhalten oder ist diese Herausforderung vielleicht zuviel für ihn?

MEGA MAN'S KRÄFTE

Aus dem letzten Abenteuer hat Mega Man immer noch sein Gewehr und den Supersprung und außerdem den Krafttransfer, d.h. er nimmt die Kräfte seiner besiegten Feinde an. Das bedeutet natürlich, daß er sich nach und nach alle besonderen Eigenschaften von Dr. Wilys Androiden aneignen kann - 'ne gute Sache!

Dr. Light, der Mega Man erfunden hat, hat auch drei neue Sachen entwickelt, die unserem Superhelden bei seinem Abenteuer nützlich sein können. Allerdings mußt Du bestimmte Stufen im Spiel beenden, damit Dr. Light seine Erfindungen abschließen kann - versuche also herauszubekommen, welche Stufen ihm am nützlichsten sind.



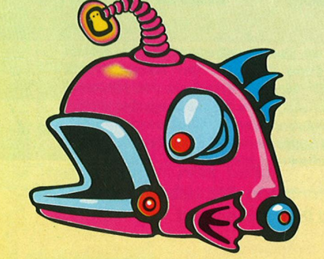
ITEM 1 - Bewegliche Plattform
Mit dieser kleinen Plattform kommt Mega Man in andere Höhen.



ITEM 2 - Luftschlitten
Wer wird da schon fliegen wollen, wenn er in einem Luftschlitten fahren kann?



ITEM 3 - Wandkriech-Aufzug
Obwohl dieser der beweglichen Plattform recht ähnlich zu sein scheint, kann er doch noch ganz anders eingesetzt werden!



Obgleich diese Sachen natürlich zu einem ganz bestimmten Zweck eingesetzt werden, können sie jedoch auch wie normale Plattformen verwendet werden. Versuch' also zum Beispiel, aus dem Luftschlitten zu springen, zu schießen und wieder auf den Schlitten zu springen - so kannst Du vielleicht noch auf ganz andere, sonst nicht zugängliche Plattformen kommen!

DR. WILYS ANDROIDEN-ARMEE



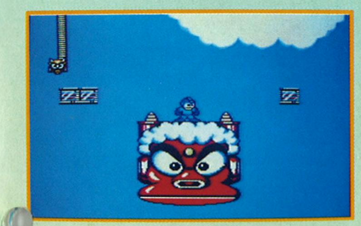
Auch bei "Mega Man 2" gibt es eine bestimmte Reihenfolge, in der Du die Androiden besiegen solltest. So kannst Du deren Spezial-Waffen beim nächsten Gegner effektvoll einsetzen.

Die folgende Liste zeigt Dir, in welcher Reihenfolge und mit welchen Waffen Du die Bösewichte am besten angreifst.

REIHENFOLGE	FIGUR	BESTE WAFFE
1	AIRMAN	GEWEHR
2	METALMAN	GEWEHR
3	CRASHMAN	AIR SHOOTERS
4	WOODMAN	CRASH-BOMBEN
5	FLASHMAN	METALLKLINGEN
6	QUICKMAN	AIR SHOOTERS
7	BUBBLEMAN	QUICK BOOMERANGS
8	HEATMAN	BUBBLE LEAD



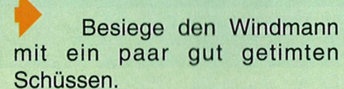
AIRMAN



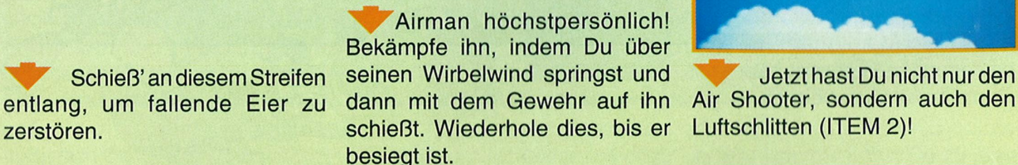
Warte darauf, daß sich Air Tikkas "Ohren" erheben und fallen, bevor Du auf ihn springst.

Schieß' auf den Blitzgott, bevor Du auf seine Wolke gehst.

Laß' Dich hier fallen, renn' nach links und laß' Dich wieder fallen.

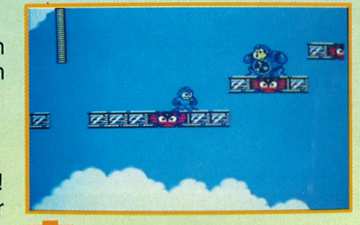


Besiege den Windmann mit ein paar gut getimten Schüssen.



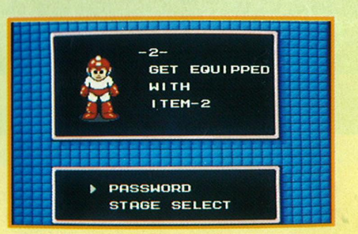
Schieß' an diesem Streifen entlang, um fallende Eier zu zerstören.

Airman höchstpersönlich! Bekämpfe ihn, indem Du über seinen Wirbelwind springst und dann mit dem Gewehr auf ihn schießt. Wiederhole dies, bis er besiegt ist.

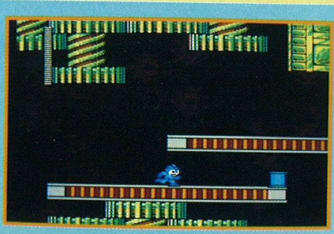


Jetzt hast Du nicht nur den Air Shooter, sondern auch den Luftschlitten (ITEM 2)!

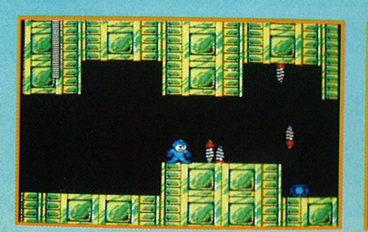


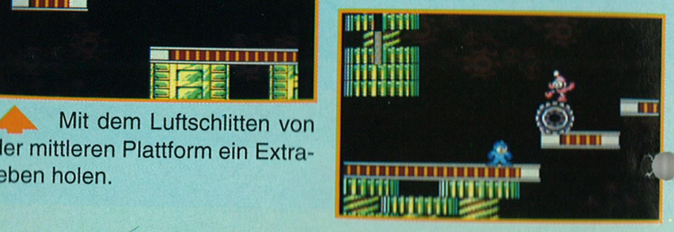


METALMAN



Renn' einfach entgegen der Richtung des Förderbandes auf die Energiekapseln zu.

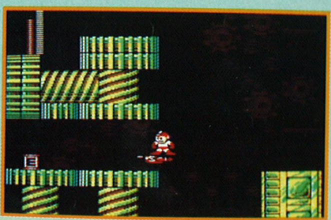




Um diese Spitzen zu umgehen, warte bis sie fallen und dann sprinte unten durch.

Schieße einfach drauf los, um diesen Angriff abzuwehren - das ist eine gute Stelle, verlorengegangene Energie wieder aufzufüllen.

Mit dem Luftschlitten von der mittleren Plattform ein Extraleben holen.





Um diese Clowns zu schlagen, einfach auf die Metallräder schießen.

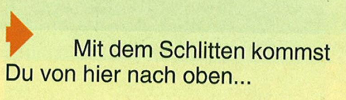
Um den Metalman zu besiegen, renn' in die Mitte des Bildschirms, er springt dann von einer Seite auf die andere und Du brauchst nur mit dem Gewehr auf ihn zu zielen und schießen!

Mit dem Luftschlitten nach links zur Energiekapsel fliegen, achte aber auf die verrückten Federn!

CRASHMAN

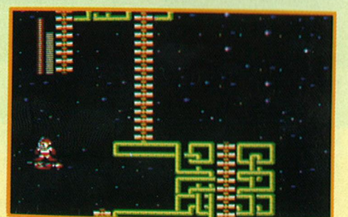


Dieser Bombenwerfer macht es Dir keine einzige Sekunde lang einfach! Mit einigen sich bewegenden Plattformen kommst Du zu den hohen Leitern.

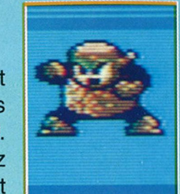


Nach links zur Energie...

Mit dem Schlitten kommst Du von hier nach oben...



WOODMAN



Atomic Chicken, Bubble Bats, Hot Dogs und sogar Mecha Monkeys bevölkern dieses Fleckchen Wald. Obwohl die Sache nicht ganz einfach ist, solltest Du mit Woodman doch keine großen Probleme haben, wenn Du Crash-Bomben verwendest.



Das ist ein Atomic Chicken!

FLASHMAN



Auf dieser Stufe brauchst Du die Crash-Bomben, obwohl Du den Flashman selber eigentlich mit den Metallklingen unterkriegst. Versuche soviel Bonuspunkte wie möglich zu sammeln - da ist der Luftschlittentrick recht nützlich!



Hier ist es ganz schön glitschig

QUICKMAN



Jetzt bist Du stolzer Besitzer eines Wandkriech-Aufzugs. Auf dieser Stufe brauchst Du ihn allerdings nicht so oft, dafür ist die Flash-Kraft beim Umgehen der Quick-Laser ganz hilfreich.



Wer hat das Licht abgeschaltet?

BUBBLEMAN

Der Croaker und der Lantern Fish haben es mit den Metallklingen gar nicht so einfach, wirf aber trotzdem ein Auge auf die Spitzen im Meer! Den Bubbleman kannst Du ganz schnell mit dem Bumerang erledigen.



Die Crabbots zerstörst Du mit dem normalen Gewehr.

HEATMAN

Die Action wird ganz schön heiß, wenn Du es jetzt mit dem letzten Androiden aufnimmst. Sich auflösende Blöcke und kochende Lava machen dies schon fast zu heiß, wenn Du aber cool bleibst, sollte sich die Sache schon schaukeln lassen.



Die Blasen versetzen ihnen einen ganz schönen Dämpfer.

IN DER FESTUNG DES DOKTORS

Der Kampf ist noch nicht vorbei - noch mehr schreckliche Stufen warten auf Mega Man, bevor er sich auf die entscheidende Kraftprobe mit dem üblen Dr. Wily vorbereiten kann - wirst Du wohl am Drachen und Guts-Dozer vorbei zu Dr. Wily kommen? Bist Du zu allen Überraschungen bereit? Hoffen wir's! Viel Glück - das brauchst Du garantiert!





Turtle-Power jetzt auch für den GAMEBOY!

Neue Turtle-Power ist da - und Du kannst sie haben! Schließ' Dich mit den Turtles zusammen, wenn sie Krang und seinen Foot Clan in einem atemberaubenden Action-Spiel bekämpfen.

Komm' zu den Turtles!

LEONARDO

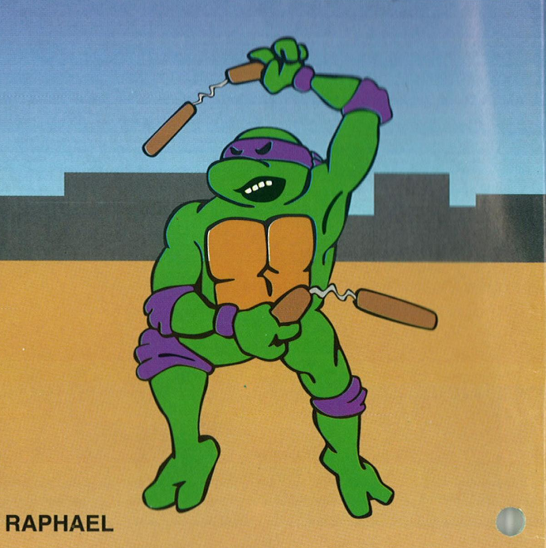
Ein durchtrainierter Kämpfer und ein Meister mit dem Katana-Schwert. Leo ist auch der Führer unserer coolen Vier.

DONATELLO

Don ist der stärkste Turtle, besonders mit seinem furchteinflößenden Bo-Stock. Allerdings ist er einer von der langsameren Sorte.

MICHELANGELO

Mike ist ein richtiger Kampfkunst-Freak und auch mit seinen Nunchakus echt toll drauf. Das hindert ihn aber nicht daran, auch ein richtiger Partylöwe zu sein.



RAPHAEL

Er kann seine Sai schneller wirbeln, als ein Auge zwinkern kann, allerdings hat seine Waffe nicht so viel Reichweite wie die der anderen Turtles.

Außer ihren Waffen können die Turtles auch noch den "Jump-Kick" durchführen und haben einen endlosen Vorrat an Shuriken. Lerne, wann Du am besten welchen Zug einsetzt.

Der Foot Clan

Angeführt vom üblen Shredder und mit dem Alien Krang als Obersten wächst die Gang immer schneller und ihr Ziel ist die Weltbeherrschung. Das ist natürlich alles andere als eine schöne Aussicht - mach' Dich also mit den Turtles auf den Weg und bring' den Foot Clan von der Durchführung seines teuflischen Planes ab!



Der Sturz des Foot Clan



Stufe Eins

NEW YORK, NEW YORK

DER KAMPF MIT DEN FLIEGENDEN BIENEN
Wenn diese Bienen nach unten fliegen, geh' einfach ein Stück zurück und schlag' mit Deiner Waffe auf sie ein.

BONUS
Ungefähr in der Mitte des ersten Abschnittes stößt Du auf zwei nebeneinanderstehende Fässer. Springe über sie, schlag' ein paar Mal auf das Faß links von Dir. So kommst Du zum Bonusbildschirm!

AB IN DEN KANAL
Nimm Dich vor den Shellschockern in acht! Warte, bis sie ganz nahe sind und dann spring' so hoch wie möglich.

WIEDER IN DEN STRASSEN
Hier hast Du es mit den lautstarken Motorradfahrern und den verrückten Foot Soldaten zu tun!

KOMMT ROCKSTEADY ZURÜCK?
Hab' bloß keine Angst vor Rocksteady. Schlage ihm einfach seine Geschosse mit Deiner Waffe weg und dann setz' ihn in der Ecke fest.



Stufe Zwei

WIEDER IM KANAL

RIESIGE SICH VERGRÖSSERNDE BLÖCKE!
Um an diesen Blöcken, die aus dem Boden schießen, vorbeizugelangen, spring' auf sie, wenn sie ganz unten sind und spring' sofort wieder herunter. Um die von der Decke kommenden Blöcke zu umgehen, renn' einfach vorbei, bis sie sich wieder zurückziehen.

NOCH MEHR SHELLSCHOCKER
Um über die herunterrollenden Steinkugeln zu springen, warte, bis sie unten sind und spring' dann drüber.

KLEINE FEUERBÄLLE
Bei den Feuerbällen sei vorsichtig - sie sind tödlich.

PIZZA-POWER
Achte darauf, daß Du alle Pizzen mitnimmst - das gibt Extraenergie.

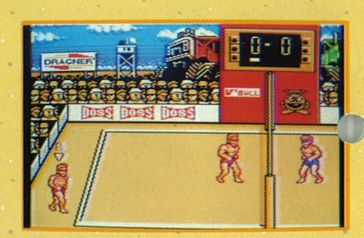
DER KAMPF MIT BEBOP
Besiege den Boss von Stufe zwei, indem Du hochspringst und beim Landen den Sprung-Kick anwendest. Spring' sofort wieder hoch und wiederhole diesen Vorgang, bis er besiegt ist.

Gib dem Foot Clan den letzten Rest

Vor der entscheidenden Kraftprobe mit Krang stehen Dir drei weitere Stufen voller Action bevor. Es geht ganz schön hart zu, aber mit ein bißchen Turtle-Power und einer Portion Glück dürfte eigentlich nichts schief gehen!

SUPER SPIKE V'BALL™

SENSATIONELLE SCHMETTER-ACTION IM SAND



Willst Du richtiges Strand-Volleyball im amerikanischen Stil spielen, dann ist "Super Spike V'Ball" ein heißer Tip. Vier starke Mannschaften, vier Spieler gleichzeitig, viele verschiedene Optionen und natürlich tolle Action - das alles in einer der spektakulärsten NES Spielkassetten! Auf geht's.

STRAND-VOLLEYBALL-REGELN

Okay, alles startbereit? Obwohl die Spielregeln natürlich geändert werden können, erlauben die grundlegenden Strand-Volley-Regeln nur drei Kontakte, um den Ball über das Netz zu bringen, sonst verlierst Du einen Punkt. Wenn der Ball außerhalb des Spielfelds landet oder nicht von der Aufgabeposition aus gespielt wird, geht auch ein Punkt an die andere Seite.

Im Standardspiel hat der gewonnen, der als erster fünfzehn Punkte erzielt, wenn Du aber die Regeln verändern willst - bitte, Du kannst zwischen 5, 10, 15 oder 20 Punkten wählen. Und dann kann entweder mit Rally-Point (jeder Fehler zählt als Punkt) oder normal gespielt werden.

DIE MANNSCHAFTEN



GEORGE UND MURPHY
STIL: ALLROUND-TALENTE
BEWERTUNG: GUT FÜR ANFÄNGER

AL UND JOHN
STIL: SUPERSCHMETTERBÄLLE, SCHWACHE VERTEIDIGER
BEWERTUNG: STARKE ANGREIFER





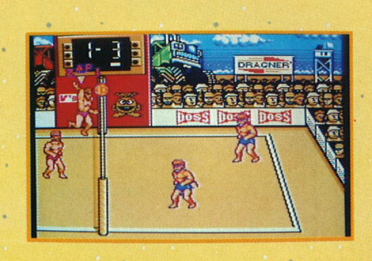
BILLY UND JIMMY
STIL: HERVORRAGENDE VERTEIDIGER
BEWERTUNG: ZWEI DER BESTEN

ED UND MICHAEL
STIL: SCHNELLIGKEIT AM BALL UND VOM BALL WEG
BEWERTUNG: SCHWERE SPIELKONTROLLE - NUR FÜR PROFIS



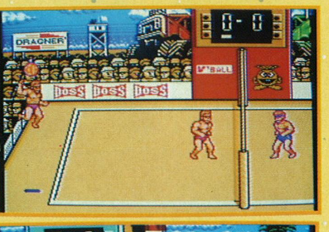
SUPERSCHMETTERBALL-STRATEGIEN

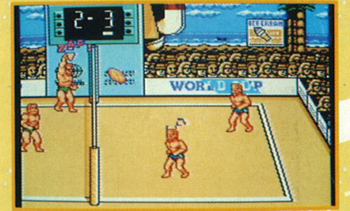
Ganz gleich, ob es eine nationale Meisterschaft oder die Weltmeisterschaft ist, Deine Taktik ist die gleiche! Wähl' zunächst die Mannschaft aus, die Dir am besten liegt - und denke dabei an Deine Fähigkeiten in Verteidigung und Angriff. Dann schaue Dir folgende Techniken an und schon bist Du auf dem besten Weg zum Sieg...

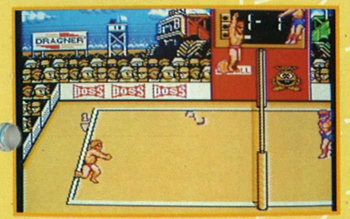


SCHMETTERBALL

Jeder kann schmettern - spring' einfach ab, wenn der Ball nach unten kommt und treff' ihn! Achte darauf, daß Du in der Nähe des Netzes bist. Normalerweise wendet man diese Technik nur beim dritten (letzten) Ballkontakt an, wenn der Ball wirklich übers Netz gebracht werden muß.







SCHMETTERBALL-AUFGABE

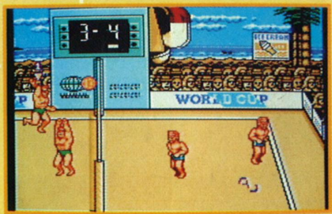
Du kannst auch von der Aufgabeposition aus schmettern. Aber dieser Aufschlag ist wesentlich schwieriger als eine normale Aufgabe auszuführen. Bleib' lieber bei dem, was Du schon kannst.

SUPERSCHMETTERBALL!

Wenn Du einen Superschmetterball spielen willst, mache es so wie beim normalen Schmetterball. Drück jedoch kurz bevor Du mit dem Ball in Berührung kommst, schnell hintereinander die B-Taste bis die "Schmetterhand" blinkt. KABOOOM!

ABWEHR EINES SUPERSCHMETTERBALLS

Abgewehrt wird der Superschmetterball durch Blockbildung am Netz und durch schnelles Drücken der B-Taste, bis die Abwehrhand blinkt.



VORZEITIGES SCHMETTERN

Es ist auch möglich, schon beim zweiten Ballkontakt zu schmettern. Du mußt aber ganz schön schnell sein!

SPIELMÖGLICHKEITEN

Einzel- oder Doppel-Spiele sind toll, besonders dann, wenn Du gegen Mannschaften aus aller Welt spielst. Wenn Du aber wirklich Spannung und Atmosphäre haben willst, sind Spiele mit 3 oder 4 Spielern über den NES Four Score™ die Wahnsinns-herausforderung.

Hier einige Techniken, die Du anwenden solltest, wenn Du mit einem Mannschaftskameraden spielst:

AUFSCHLAG ABBLOCKEN

Obwohl dies im richtigen Volleyball nicht erlaubt ist, kann ein Schmetteraufschlag im Super-Spike-V'Ball abgeblockt werden. Warne also Deinen Mannschaftskameraden, daß er abblocken kann, falls die Sache daneben geht!

GEMEINSCHAFTSSPIEL

Renn' nach dem Ball, erwarte nicht von Deinem Mannschaftskameraden, daß er die ganze Abwehr übernimmt.

Deckung bei Superschmetterbällen.

Wenn Dein Gegner zu einem Superschmetterball ansetzt, stell' Dir vor, wo der abgeblockte Ball landen könnte.



AUF DER SIEGERSTRASSE

"Super-Spike-V'Ball" ist eine echte Herausforderung, die stundenlang fesselnde Unterhaltung bietet. Vergiß' ja nicht, Dir rechtzeitig ein Exemplar zu holen, bevor sie alle weg sind!

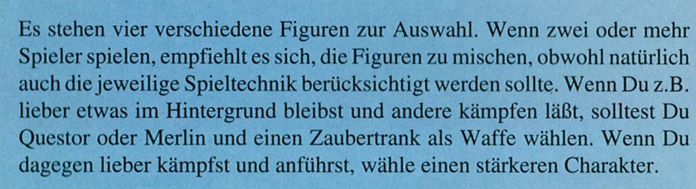
GAUNTLET II

Betrete die verbotene Welt von "Gauntlet II" und entdecke Schätze, die jenseits Deiner wildesten Träume liegen. Dir und allen anderen wagemutigen Abenteurern stehen über hundert Labyrinthe bevor, in denen es von Monstern nur so wimmelt - ob Du wohl der Erste bist, der da lebend wieder raus kommt?



Spiel zu Viert

"Gauntlet II" ist die neueste NES Spielkassette,die mit dem NES Four Score™ von bis zu vier Spielern gespielt werden kann. Schließ' Dich mit ein paar Freunden zusammen und stellt Euch gemeinsam den gefährlichen Feinden und heimtückischen Fallen der riesigen Burg.



Es stehen vier verschiedene Figuren zur Auswahl. Wenn zwei oder mehr Spieler spielen, empfiehlt es sich, die Figuren zu mischen, obwohl natürlich auch die jeweilige Spieltechnik berücksichtigt werden sollte. Wenn Du z.B. lieber etwas im Hintergrund bleibst und andere kämpfen läßt, solltest Du Questor oder Merlin und einen Zaubertrank als Waffe wählen. Wenn Du dagegen lieber kämpfst und anführst, wähle einen stärkeren Charakter.



THOR DER KRIEGER

BEWERTUNG: GUT - FÜHRT DAS TEAM AN
RÜSTUNG: GUTE VERTEIDIGUNG (HAUT)
SCHIEßKRAFT: SEHR STARK
EINZELKAMPF: AUSGEZEICHNET
ZAUBERKRAFT: SCHWACH

THYRA DIE WALKÜRE

BEWERTUNG: GUTE ALLROUND-KÄMPFERIN
RÜSTUNG: AUSGEZEICHNETE VERTEIDIGUNG (SCHILD)
SCHIEßKRAFT: SCHWACH
EINZELKAMPF: GUT
ZAUBERKRAFT: DURCHSCHNITTLICH

MERLIN DER ZWERG

BEWERTUNG: GUT - SEHR STARKE DECKUNG
RÜSTUNG: SCHWACHE VERTEIDIGUNG (KEINE)
SCHIEßKRAFT: GUT
EINZELKAMPF: SCHWACH
ZAUBERKRAFT: AUSGEZEICHNET

QUESTOR DER ELF

BEWERTUNG: DURCHSCHNITT - IM VERGLEICH ZU DEN ANDEREN WENIG STÄRKE
RÜSTUNG: DURCHSCNITTLICHE VERTEIDIGUNG (LEDERHEMD)
SCHIEßKRAFT: SCHWACH

Die Labyrinthe von Gauntlet II

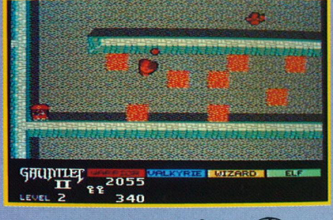
Durchforste die verzwickten Labyrinthe von "Gauntlet II" und versuche soviel nützliche Gegenstände wie möglich aufzusammeln. Auf Deiner Suche nach dem Ausgang, der Dich ins nächste Labyrinth führt, triffst Du auf gefährliche Fallen und grausige Monster (fürcht!).

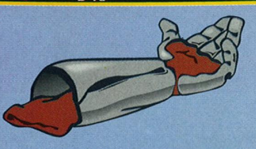
TÜREN
Um durchgehen zu können, brauchst Du Schlüssel.

LÄHMFLIESEN/KRAFTFELDER
Können Deine Gesundheit beeinträchtigen.

TRANSPORTER
Bringen Dich zum nächsten Transporter.

FALLEN
Öffnen die Labyrinthwände - nicht immer nur hilfreich!





Je tiefer Du in die geheimnisvolle Welt von "Gauntlet II" eindringst, umso abenteuerlicher und gefährlicher werden die Herausforderungen. Schüsse aus dem Nichts, geheimnisvolle Scheinausgänge oder das Erscheinen von ES...

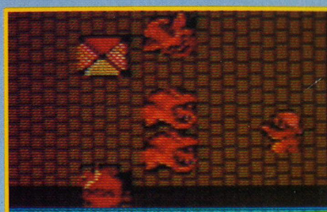
Die Monster im Labyrinthe



Monster-Generator



Ghoul-Geister



Feuerspeiende Dämonen



Steine werfende Lobber

Der nicht zu umgehende Tod?

Besondere Gegenstände

Deine Abenteurer müssen natürlich mit Nahrung, Waffen und Zaubertränken ausgerüstet sein, um den Herausforderungen gewachsen zu sein. Es gibt Nahrung, um Dich wieder zu Kräften kommen zu lassen, Tränke für Zaubersprüche, einen Schatz jenseits Deiner wildesten Träume und viele Zauberanhänger mit verschiedenen tollen Wirkungen. Sei aber bloß nicht habgierig, wenn Du in einer Mannschaft spielst - teilt die Gegenstände und die Nahrung, damit Ihr alle stark bleibt und so eher eine Chance zum Überleben habt!



Gruppenarbeit ist angesagt

Um Euch gegen die Gauntlets behaupten zu können, müßt Ihr hart sein und wirklich gut zusammenarbeiten. Arbeitet Eure Strategie während des Spiels aus, bleibt aber bei den gleichen Kampfstrategien, besonders dann, wenn Ihr einer fauchenden Horde von Monstern gegenübersteht. Noch was - geht mit dem Zaubertrank nicht verschwenderisch um, Ihr wißt nie, wann Ihr dem Tod gegenübersteht...

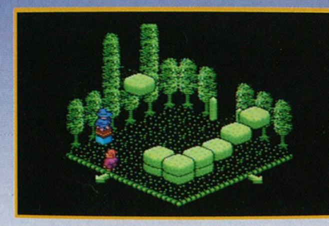


Der Stab von Demnos

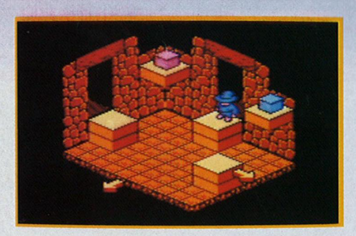
Um den Magier Morbius zu besiegen, muß Shadax die Felsenburg und die sechs Teile des Stabes von Demnos suchen. Um sie zu bekommen, sind einige spezielle Techniken erforderlich, die nur erfahrene Reisende bewerkstelligen können.

Spieltechniken für Fortgeschrittene

1. Doppelblock-Angriff



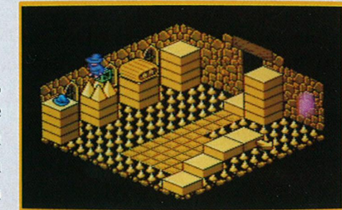
Auf manchen Bildschirmen mußt Du einen Block auf den Kopf eines Monsters fallen lassen und dann schnell zurückrennen und einen neuen Block mitnehmen. Dann springst Du auf seinen Kopf und läßt den anderen Block fallen - so kommst Du weiter nach oben! Das alles mußt Du aber sehr schnell machen, Du brauchst also zuerst etwas Übung.



2. Neue Räume

Wenn Du im Spiel weiterkommst, stehen Dir neue Gefahren und Überraschungen bevor. Eine Möglichkeit solche Überraschungen zu bekämpfen, ist hochzuspringen, sobald Du in einen Raum kommst. So hast Du einen wertvollen Bruchteil einer Sekunde Zeit, Dich auf eine bevorstehende Gefahr einzustellen.

3. Fallenlassen und Springen



Das ist ein alter, aber wirksamer Trick, der vor allem dann nötig ist, wenn Du zu den anderen Teilen des Stabes kommen willst. Grundidee ist es, einen Block aufzuheben, ihn, während Du springst, fallen zu lassen und dann schnell wieder zu springen. Das funktioniert vor allem auf den tödlichen Spitzen recht gut und sogar mitten in der Luft, wenn Du schnell genug bist.

4. Punkte Sammeln

Wenn Du ein neues Spiel anfängst, solltest Du zuallererst alle Credits sammeln, die Dir bekannt sind. Wenn Du später ein Leben aufgebraucht hast, so bedeutet das nicht, daß Du wieder mit "Start" beginnen mußt, sondern Du kannst mit "Continue" weiterspielen.

Wende diese Techniken an, um die nächsten beiden Stücke des Stabes zu bekommen und dränge so immer weiter in die Felsenburg hinein.

In der Felsenburg

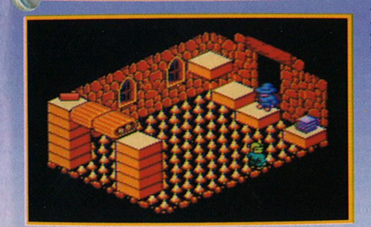




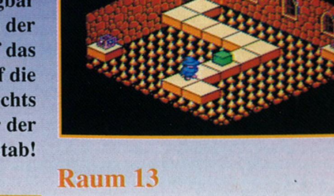
Raum 1
Denk' daran, daß Du den Block sammeln bzw. fallen lassen UND wie gewöhnlich springen kannst, wenn Du A und B schnell hintereinander drückst.



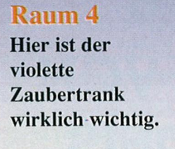
Raum 2
Laß' Dich unter die violette Spitzenkugel fallen und spring' schnell auf die nächste Plattform, um hier durch zu kommen.

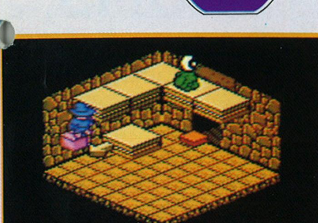


Raum 3
Da ist der Stab! Um ihn zu bekommen, mußt Du unbesiegbar werden, den Block nehmen, von der Plattform oben links auf das Monster springen und dann auf die Plattform unten rechts heruntergehen. Nun gehört Dir der Teil vom Stab!



Raum 4
Hier ist der violette Zaubertrank wirklich wichtig.





Raum 5
Statt ganz außen herumzugehen, ist es auch möglich, die Plattform zum Ausgang von der bewegenden Plattform aus zu erreichen.

Raum 6
Fortgeschrittenentechnik 2 ...

Raum 7
Nimm' die Punkte mit!

Raum 8
Fortgeschrittenentechnik 3 ...

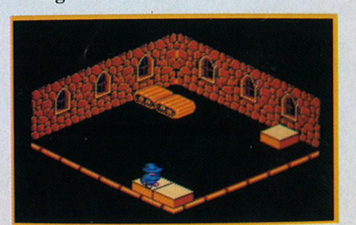
Raum 9
Wiederhole Technik 3, so bekommst Du ein Extraleben.

Räume 10,11, 12
Verwende in diesen Räumen den grünen Zaubertrank. Du kannst dann die unsichtbaren Plattformen sehen. Versuche Dir zu merken, wo sie sind, damit Du Dir Deinen Zaubertrank in Zukunft sparen kannst.

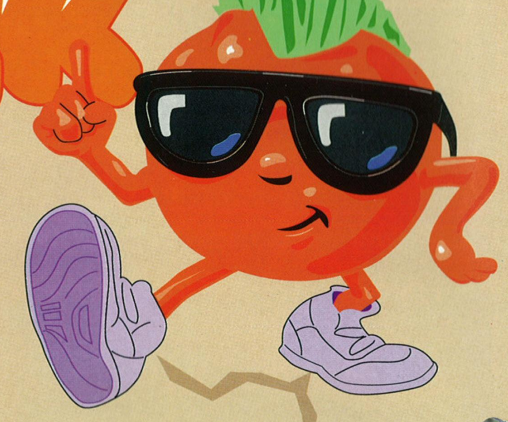
Raum 13
Ab nach oben!

Raum 14
Der ganze "Dreh" bei der Sache ist, abzuspringen...

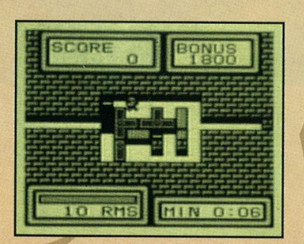
Raum 15
... hier zu landen und dann von einer sich auflösenden Plattform zu der anderen zu springen. Dann mußt Du in die Mitte des Bildschirms. Du fällst in Raum 14 und landest dort auch in der Mitte. Spring' zur Tür und werfe Dich dagegen. Jetzt gehört Dir der Stab ganz!



KWIRK

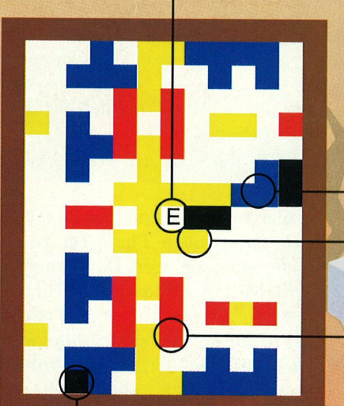


Bei Puzzles ist der GAMEBOY™ einfach nicht zu schlagen! Eines der herausforderndsten und witzigsten Spiele ist "Kwirk", das einige der verblüffendsten Rätsel überhaupt präsentiert.



TRICKS UND FALLEN IN DER KWIRK-WELT

Jeder Irrgarten hat eine Reihe von verschiedenen Hindernissen, die den Ausgang blockieren - Spielidee ist es, eine Möglichkeit zu finden, um diese Hindernisse zu überwinden und und so in die nächste Stufe zu gelangen.



1 - Ausgang - Dein Ziel.

2 - Drehkreuze - Sie drehen sich um ihre eigene Achse.

3 - Wände - Um die kannst Du nur herumgehen!

4 - Blöcke - Verschiebe sie im vorhandenen Raum.

5 - Löcher - Fülle sie mit Blöcken der gleichen Größe auf.

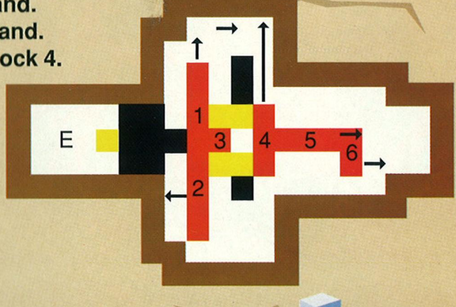
TIPS VON PROFIS

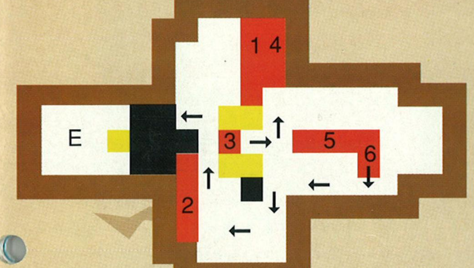
Zwei der besten Beispiele für schwierige Stufen sind die Stufen 2-6 und 3-1. Schaue Dir unsere Tips an und setze einige der Techniken auch in anderen Räumen ein.

STUFE 2-6

Das ist echt schwer! Denke auf jeden Fall daran, daß nur die Blöcke 3 und 6 gebraucht werden - die anderen mußt Du Dir aus dem Weg schaffen.

Verschiebe Block 2 einen Schritt nach links zur Wand.
Verschiebe Block 4 vier Schritte nach oben zur Wand.
Verschiebe Block 1 zwei Schritte nach oben zur Wand.
Verschiebe Block 1 zwei Schritte nach rechts zu Block 4.
Verschiebe Block 6 einen Schritt nach rechts.
Verschiebe Block 5 einen Schritt nach rechts in Block 6.





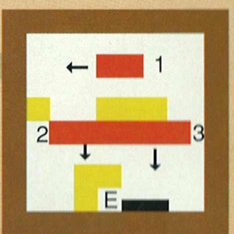
Verschiebe Block 3 zwei Schritte nach rechts und einen nach oben.
Verschiebe Block 6 einen Schritt nach unten, fünf nach links, einen nach unten, drei nach links, drei nach oben und zwei nach links.

Verschiebe Block 3 einen Schritt nach unten, drei nach links, zwei nach oben, einen nach links, einen nach unten und zwei nach links. TREFFER!

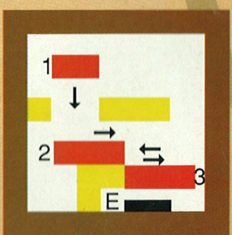
STUFE 3-1

Obwohl diese Stufe erst mal nicht so entmutigend wie Stufe 2-6 zu sein scheint, wird die Sache aber doch ganz schön haarig. Na ja, nach stundenlangem, wüsten Probieren haben wir's auf jeden Fall geschafft, eine Lösung zu finden:

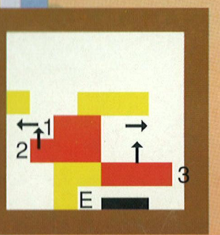
Verschiebe Block 1 zwei Schritte nach links.
Verschiebe Block 2 einen Schritt nach unten.
Verschiebe Block 3 zwei Schritte nach unten.

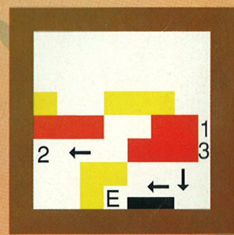


Verschiebe Block 2 drei Schritte nach rechts.
Verschiebe Block 1 drei Schritte nach unten und einen nach rechts.
Verschiebe Block 2 drei Schritte nach links.



Verschiebe Block 1 drei Schritte nach rechts.
Verschiebe Block 2 einen Schritt nach oben und einen nach links.







In der letzten Ausgabe haben wir Dich zum Zauberstab geführt. Laß' uns also von dort aus weitergehen...

NOCH EIN BESUCH BEI BARON JARK

Wenn Du den Zauberstab hast, mußt Du wieder zurück zu Jark gehen und wenn Du vor ihm stehst, wähle erst den "TALK"-Befehl und für eine Reaktion dann den "USE"-Befehl. Er gibt Dir dann die Kerze des Poltergeists.

Reise von der Stadt aus in den Norden, überquere die Brücke und gehe so weit wie möglich nach oben. Rechts neben Dir findest Du einen Ghoul, der Dir sehr gerne weiterhilft. Er gibt Dir auch den Panzer des Drachens, der Deine Lebenspunkte erhöht. Gehe dann durch die Höhle auf der rechten Seite und schlag' Dich zur anderen Seite durch.

DIE FLÜGEL DES FALKEN

Geh' in die Stadt rechts von Dir, sammle Hinweise und laß' Dir ein neues Paßwort geben; besuche die Stadt nordwestlich von hier. Dort erfährst Du alles über die Flügel des Falken.

Um diese Flügel zu finden, mußt Du wieder zurück in die andere Stadt reisen. Nördlich dieser Stadt siehst Du den Palast, der von einem großen Baum verstellt ist. Geh' unter diesen Baum, wähle den CHK-Befehl und schon sind die Flügel Dir!

ÜBERQUEREN DER BRÜCKE

Gehe wieder in die zweite Stadt, hol' Dir das Paßwort ab und geh' dann in nordöstliche Richtung los. Du triffst auf einen der Zerstörer, der eine zerfallene Brücke bewacht. Schlag' ihn mit Deiner Blockbuster-Magie nieder.

Um die Brücke zu überqueren, renn' nach rechts, spring' an der Kante ab und fang' erst an zu fliegen, wenn Du wieder auf der ursprünglichen Plattformhöhe bist. Mit dieser Technik wird Dein Sprung lang genug, sodaß Du sicher auf der anderen Seite ankommst. Jetzt mußt Du bloß noch nach rechts zum Ausgang gehen...

GAME BOY

DER PALAST DES KÖNIGS DARKOAN



Den Palast findest Du im Südosten. Geh' dort rein, schlage Dich bis ganz nach oben durch und spreche dabei zu allen Figuren.

Wenn Du wieder zum Aktionsbildschirm kommst, kannst Du Dich auf den Weg zum königlichen Gefängnis machen. Sei aber vorsichtig: Wenn Du auf einen falschen Stein trittst, könntest Du in eine der Fallen geraten!

Vom Start aus geh' nach rechts. Breche dabei die gemusterten Blöcke mit Hilfe Deiner Blockbuster-Magie durch. wenn es nötig ist. Wenn Du nicht mehr weiter nach rechts gehen kannst, gehe nach oben, halte Dich dabei jedoch auf der linken Seite, um der Falle auszuweichen. Ganz oben kommst Du in den nächsten Bereich...



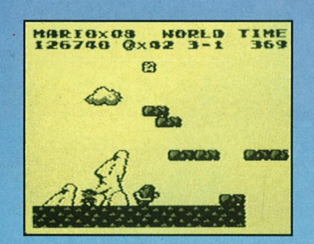
Hier oben geht's mittlerweile ganz schön wild zu, sei also vorsichtig! Gehe auf den obersten Plattformen nach rechts und bekämpfe die Dämonen mit der Blockbuster-Magie. Gehe dann weiter nach rechts und flieg' bis zum Ende von Plattform zu Plattform. Von unten kommt Dir eine Fliege entgegen, die sich plötzlich in einen Dämonenschädel verwandelt. Um dieses Monster zu bekämpfen, stelle Dich auf die oberste mittlere Plattform und schieß' mit dem Blockbuster darauf - so wird die ganze Sache gleich viel einfacher.

Wenn Du ihn besiegt hast, ist es Zeit für eine Audienz beim König. Von dort aus wirst Du dann noch weiter kreuz und quer durch das Königreich reisen müssen.

Viel Glück bei "Gargoyle's Quest"!

SUPER MARIO LAND

HILF MARIO, PRINZESSIN DAISY ZU RETTEN!



Vier Reiche voller Monster ist mehr als die meisten Helden ertragen können - sogar Mario braucht da ein bißchen Hilfe! Die folgenden Ratschläge helfen Dir dabei, durch die ersten zwei Stufen von Reich 3 zu kommen...

WELT 3-1

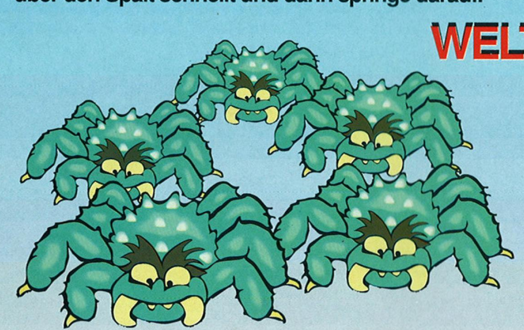
Überall in dieser Welt hast Du es mit zusammenbrechenden Brücken zu tun. Die beste Art und Weise, sie zu überqueren ist, die B-Taste gedrückt zu halten und schnell drüber zu rennen! Nach der ersten Brücke wartet übrigens eine Bonus-Röhre auf Dich.

Und dann gibt es noch zwei oder drei Plattform-Gruppen mit einem Spalt dazwischen, wo Du gegen ein geflügeltes Wesen kämpfen mußt. Warte, bis es über den Spalt schnellt und dann springe darauf.

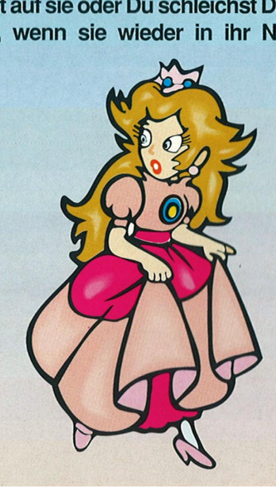
Später muß Mario eine Grube voller Spitzen überqueren. Die einzige Möglichkeit ist hier, auf die hinter die Plattform fallenden Steine zu springen. So wirst Du dann zu einer anderen Plattform oder zu einer großen Grube getragen - vergiß' das Abspringen nicht!

Um zum Bonus zu kommen, bleib' auf dem Stein und springe dann von diesem auf die fallenden Blöcke. Jetzt kommst Du ganz nach oben in die Bonus-Runde.

WELT 3-2



Ganz schön gruselig hier unten! Die Spinnen steuern auch ihren Teil bei - geh' ihnen also aus dem Weg: entweder Du schießt auf sie oder Du schleichst Dich unter ihnen durch, wenn sie wieder in ihr Netz hinaufkrabbeln.



Ein anderer schwieriger Teil in dieser Welt sind die Einzelblöcke - die meiste Zeit verbringst Du damit, wieder abzuspringen, sobald Du auf einem gelandet bist. Hier mußt Du besonders schnell sein!
Wende die gleiche Technik wie beim Überqueren der Spitzen in der letzten Stufe an - und paß' auch wieder auf Gruben auf!

Schließlich mußt Du, um den Bonus zu bekommen, gezielt auf die zusammenbrechenden Blöcke springen, um die Bonusrunde zu erreichen.

BURAI FIGHTER



In diesem schnellen und turbulenten Science Fiction Spiel ist eine ganze Menge Action fällig. Hier einige Tips für die Stufen 2 und 3...

STUFE 2

DIE ROTIERENDEN SPERREN
Im ersten Abschnitt kommt ein ganzer Schwarm dieser Waffen vor. Bleib' unten am Bildschirm und schleich' Dich vorsichtig vorbei.

RICHTUNGSWECHSEL
Jedesmal, wenn Du nach oben oder unten gehen willst, gib Dir selbst Deckung, indem Du in dieselbe Richtung schießt. Versuche, in der Mitte des Bildschirms zu bleiben, damit Du genügend Zeit hast, auf irgendwelche Überraschungen zu reagieren.

BONUS-KOBALTBOMBE
Kurz bevor Du das erste Mal nach unten gehst, kannst Du vielleicht ganz rechts außen am Bildschirm eine zusätzliche Kobaltbombe mitnehmen; Du mußt aber ganz schön schnell sein!

DIE ZERSTÖRUNG DES SCHLUNDWURMS
Zuerst mußt Du ihn zweiteilen. Hierzu ist es erforderlich, seine hellgefärbten Teile zu treffen. Jetzt mußt Du jeden einzelnen seiner Schwanzteile angreifen. Bleib' auch hier wieder in der Mitte, sonst wirst Du vielleicht von einem der abgeteilten Monster getroffen.

STUFE 3

IN DER MITTE BLEIBEN
Auf dieser Stufe beweisen die Burais Köpfchen und fangen an, von hinten anzugreifen. Bleib' also auf jeden Fall in der Mitte.

ES GEHT NACH UNTEN!
Bevor es das erste Mal nach unten geht, lasse den Block vor Dir nach unten fallen. Jetzt folge ihm den Gang nach unten und schieße dabei in die Laufrichtung.

NOCH MEHR POWER
Wenn Du jetzt nach links gehst, kannst Du noch mehr Waffen sammeln. Beeile Dich und warte nicht auf bestimmte Waffen, sonst riskierst Du womöglich einen plötzlichen Angriff.

FALLENDE BLÖCKE
Um fallende Blöcke zu umgehen, geh' unter ihnen nach vorne und dann schnell zurück, um sie an Dir vorbeifallen zu lassen.

DEN BOSS BESIEGEN
Um den Wächter zu besiegen, halte Dich ganz einfach links und schieße mit Deiner Laser-Waffe auf ihn. Paß' aber auf die fallenden Blöcke auf!

Spielerprofile



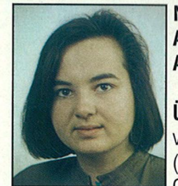
Name: Katrin Freund
Alter: 24
Arbeitsstart bei Nintendo: Mitte Dezember 1990

Über mich: Ich bin ein Geduldsmensch und durch fast nichts aus der Ruhe zu bringen. Meistens supergut gelaunt beantworte ich Euch jede Frage, die Ihr zu Spielen und Geräten von Nintendo habt.

Lieblingsspiele: Tetris auf dem Game Boy, Dr. Mario und Snake Rattle 'n' Roll (absolutes Lieblingsspiel) auf dem NES.

NES und Game Boy Leistungen: Eigentlich habe ich noch keine Glanzleistungen vollbracht, aber ich bin dabei und übe fleißig. Abgesehen davon würde ich gerne mal wissen, wie Nibbley Pibbleys schmecken!

Hobbies: Alles was sich spielen läßt: d.h. Gesellschaftsspiele, Videospiele und Dart. Außerdem habe ich ein Pflege-Pferd und wenn es meine Zeit erlaubt, tanze ich leidenschaftlich gern.
Ziele für die **Zukunft:** Ich will auch weiterhin alle Fragen von Euch zu Eurer Zufriedenheit beanworten.



Name: Doris Kapraun
Alter: 21 Jahre
Arbeitsstart bei Nintendo: Oktober 1990

Über mich: Ich bin, seitdem wir so viele Briefe von Euch bekommen, für die Korrespondenz (Luigi ist ganz stolz auf mich, weil ich unseren Computer schon besser bedienen kann als er - außerdem gewinne ich immer gegen ihn beim Tetrisspielen) zuständig und von 13.00-17.00 Uhr helfe ich manchmal bei der Spieleberatungs-Hot-Line aus.

Lieblingsspiele: Das kommt immer auf meine Stimmung an. Normalerweise stehe ich auf Abenteuerspiele, bei denen man möglichst viel suchen und herausfinden muß. Aber ich versuche auch oft, meine bisherigen Leistungen bei Geschicklichkeitsspielen wie Tetris, Pinbot und Dr. Mario zu übertreffen.

NES und Game Boy Leistungen: Ich habe die 6 Goonies und Nixe Annie innerhalb von 5 Stunden gerettet und Dracula's Körperteile bei Simon's Quest in 4 Stunden gefunden und verbrannt. Außerdem habe ich Luigi durch Super Mario Bros. 2 geholfen!

Hobbies: Ich bin eine begeisterte Reiterin, liebe Tiere, lese gerne (wenn ich neben meiner Arbeit und den anderen Hobbies noch Zeit dazu finde!) und halte mich gerne in Plätzen auf, wo möglichst viel los ist. Außerdem liebe ich das Reisen und tobe mich 1x in der Woche im Squash-Court aus.
Ziele für die **Zukunft:** Zusammen mit Mario und Luigi in 80 Tagen um die Welt zu reisen.

High Scores

Das sind die NES High Scores unserer Club Mitglieder in Deutschland! Kannst Du diese Höchstpunktzahlen schlagen oder am Game Boy neue Punkterekorde aufstellen? Schick' uns ein Foto mit Deiner Anschrift und schreib' am besten gleich Deine Top 5 Spiele (für das NES und den Game Boy) mit auf und schick' sie an unsere Clubadresse!

Cobra Triangle

Jörg Hagedorn, Köln 91	981.350
Tim Claus, Dillingen	938.050
Oliver Maaß, Melzen 1	883.650
Daniel Derraux, Frechen	848.300

Castlevania

Darius Stys, Dortmund 1	519.710

Gradius

Roloff Riech, Erlangen	886.460

Kung Fu

Christian Tschende, Stuttgart	991.060
Sascha Blöß, Stockelsdorf	855.350
Jan Eggers, Hamburg	527.890
Kristian Rinecke, Bedesdorf	436.010
Ümit Balkan, Villingen	6.190

Pinball

Heinz Wehrmeister, Berlin	999.810
Tim + Bastian Geils, Isernhagen	999.130
Dieter Bleun, Hassenroth	998.660
Christel Bleun, Hassenroth	967.240
Dirk Behnke, Hannover	956.290
Andre Schütte, Hamburg	683.180
Wolfgang Krämer, Berlin	588.580
Torsten Renth, Trier	572.750
James Reibrich, Fulda	570.880
Mario Mularczyk, Nürnberg	554.020
Dirk Brodosieper, Halver	402.000
Stefan Graf, Friesenheim	257.980
Marcus Endlich, Ludwigshafen	214.820
Jessica Pisulla, Gelsenkirchen-Buer	214.540
Udo Ketterer, Freiburg	197.760
Walter Raimund, München	191.720
Nicolas Klein, Wipperfurth	177.990

Rad Racer

Adam Lischka, Gelsenkirchen	55.250

Top Gun

Matthias Grieger, Gundelsheim	188.900
Oliver Arth, Allensbach	102.700

Wizards & Warriors

Marcel Tausch, Großostheim	445.450
Christian Stock, Neunkirchen	294.735

Trojan

Andre Kolf, Eitorf	188.550
Uhut Yasar, Hamburg	139.200
Christoph Ahrbecker, Hannover	127.850

Pinbot

Reiner Hoehl, Bellheim	31.029.900
Josef Lohnert, Bamberg	27.915.500
Siegfried Saathoff, Berlin	23.115.590
Christof Klein, Baltrum	15.382.340
Michael Endlich, Ludwigshafen	14.549.740
Wilfried Hary, Saarbrücken-Dudw.	13.248.000
Christoph Ahrebecker, Hannover	12.898.540
Detlef Hinz, Bremen	12.726.660
Boris Ahrbecker, Hannover	11.789.210
Roland Endlich, Ludwigshafen	10.293.700
Maria Füssel, Burgoberbach	9.204.620

The Legend of Zelda

Jan de Soete, Köln 90	0 Leben
Siegfried Saathoff, Berlin 49	0 Leben
Petra Pöggel, Berlin 31	0 Leben
Theodor Hansen, St. Augustin 1	0 Leben
Stefan Bock, Kiel	0 Leben
Ralf Wildner, Regenstauf 3	1 Leben



Könnt Ihr unsere Profis schlagen ???

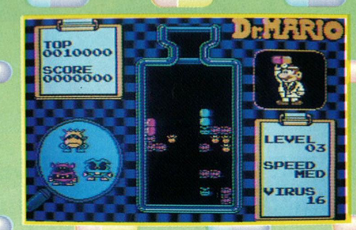
Unsere Spieleberater sind vom Tetrisfieber geheilt!

Seit Dr. Mario in unserer Spieleberatung erschien, ist die Vitaminkapselspielerei nicht mehr aufzuhalten. Es gibt Tage, da müssen wir alle Dr. Mario Spielekassetten einschließen, sonst würden unsere Spiele- und Konsumentenberater dem Drehen, Schieben und Lückenschließen total erliegen. Zu welchen Höchstpunktzahlen das dann führt, könnt Ihr hier sehen!

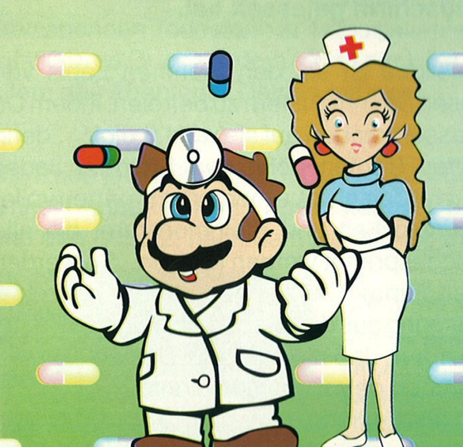
Versucht diese Punkte zu schlagen!
Also nichts wie ran an den GAMEBOY™ oder das NES, Dr. Mario eingelegt und auf geht's zu Megapunktzahlen!

Dr. Mario High Scores

NES		GAMEBOY™	
Friesl Michael	321 600	Friesl Michael	282 300
Raugust Angelika	312 300	Raugust Angelika	265 200
Primbs Patrick	299 400	Ebert Harald	260 400
Ebert Wolfgang	286 500	Kapraun Doris	248 400
Kapraun Doris	264 600	Schmittner Horst	200 400
Ebert Harald	257 400	Amend Christian	198 300
Röth Sabine	225 300	Stenzl Nicole	158 100
Stenzl Nicole	162 300	Freund Katrin	136 500
Freund Katrin	134 700	Gregorz Steffi	127 200
Balser Ute	120 300	Straub Diana	124 200







Das ist natürlich eine ganz schöne Herausforderung! Aber in unserem Team genießen wir den rezeptfreien Superspaß am liebsten im Zwei-Spieler-Spiel. Da kann man die besten Wettkämpfe austragen, und auch der beste Spieler muß in diesen Runden mal Farbe bekennen.

Schreibt uns doch mal von Eurer Begegnung mit Doktor Mario und schickt gleich ein High Score Foto mit - Luigi wird sich über Eure Post freuen!

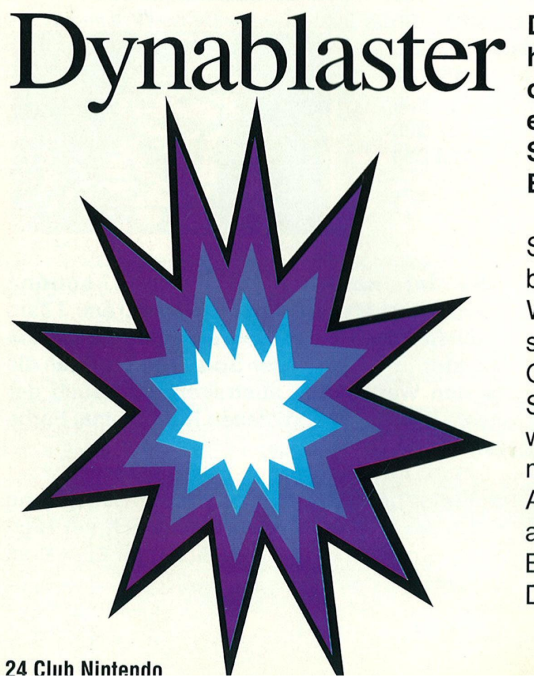


Auf geht's zum verrücktesten Motocross-Wettbewerb, den Du je erlebt hast! Rase über Hügel, wühle Dich durch tiefen Schlamm und riskiere Kopf und Kragen bei wagemutigen Loopings auf Deinem Weg zu immer aufregenderen Strecken.

Du kannst das Rennen alleine gegen den Computer oder noch besser natürlich gegen einen anderen Spieler antreten. Bei Deinem Rennen gegen die Uhr sind Dir einige Bonuspunkte, sowie die Superschubkraft, durch die Du bei den gefährlichsten Sprüngen sicher aufkommst, behilflich.

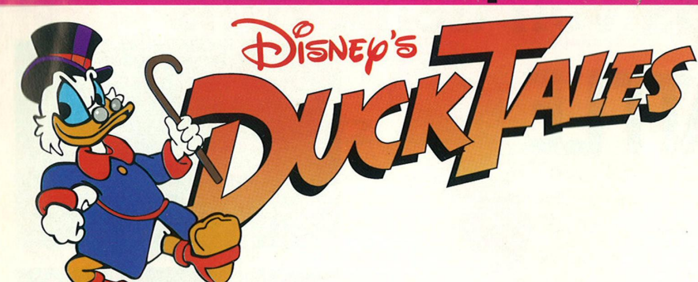
Motocross ist ein Geschicklichkeitsspiel. Dir stehen nicht nur Sprünge bevor, sondern auch Tore und Schlamm - da muß man langsam vorgehen, um nicht vom Motorrad zu fallen. Manchmal allerdings muß schnell beschleunigt oder gut getimt auf dem Hinterreifen gefahren werden, um den entscheidenden Bonus zu bekommen.

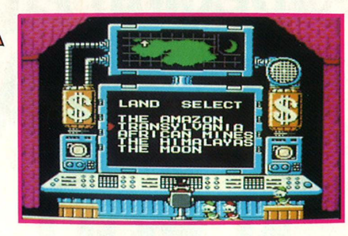
Dynablaster



Diese tolle GAMEBOY™-Spielkassette hieß ursprünglich "Atomic Punk" und obwohl der Name geändert wurde, bleibt es immer noch das gleiche packende Spiel, das uns wochenlang an den Bildschirm gefesselt hat.

Spielidee ist es, den Planeten Lapis von bösen Steinmonstern zu befreien, indem Du Wasserbomben auf sie wirst (Luigi: "...denn steter Tropfen höhlt den Stein"). Jedes Gebiet besteht aus mehreren Irrgärten voller Steinblöcken und Steinmonstern, die alle weggesprengt werden können. So werden manchmal Extragegenstände oder der Ausgang aus dem Labyrinth freigelegt. Paß' aber auf, daß nicht Du von Deinen eigenen Bomben getroffen wirst, sonst bist nämlich Du der Verlierer.



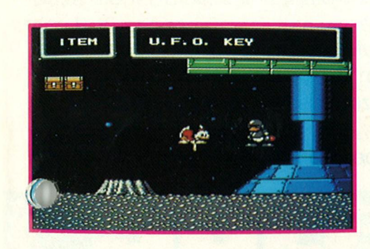




Der Geizhals Dagobert Duck lebt nur für eines - für Geld! Seit seiner Geburt (mit einem Silberlöffel in seinem Schnabel) strebt er die ganze Zeit nach immer mehr Reichtum - und jetzt hat er vielleicht wirklich ins Schwarze getroffen!

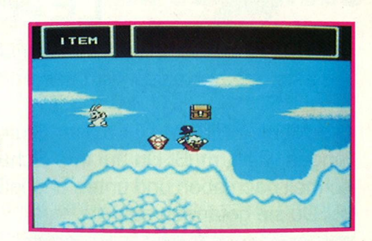


In dieser Abwandlung von Disney's neuester Serie reist Du mit Onkel Dagobert durch fünf spektakuläre Welten und suchst mit ihm die "fünf verlorenen Schätze". Diese abenteuerliche Schatzsuche führt Dich durch die afrikanischen Minen, nach Transsylvanien und sogar auf den Mond.

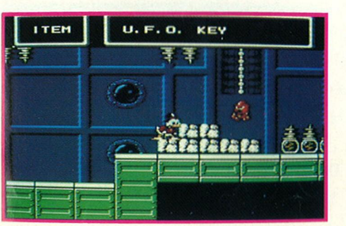


Onkel Dagobert wird von seinen drei Großneffen, Nicky und Quack dem Bruchpiloten unterstützt: sie alle geben Dir durch das ganze Spiel hilfreiche Hinweise - höre also gut darauf und laß' Dir helfen, wann immer möglich.

Jede Stufe besteht aus vielen Bildschirmen voller Monster und Fallen. Du rast ohne Kontrolle in einer Lore durch die Minen, wirst von vermummten Knast-Enten und kreischenden Todesfeen in Transsylvanien überfallen. Du rufst Gizmo Duck auf dem Mond zur Hilfe und hast alles in allem das Abenteuer Deines Lebens!



Am Ende jeder Stufe mußt Du den Wächter besiegen. Mit Onkel Dagoberts Pogo-Power kannst Du ihn ausschalten und den Schatz, nach dem Du suchst, mitnehmen!



"Duck Tales" ist super - massenweise Spaß kombiniert mit Comic-Graphik: ein Spiel, in dem nur Disney-Figuren als Hauptdarsteller glänzen. Da kommen Jung und Alt auf ihre Kosten.

Special Tips von den Profis

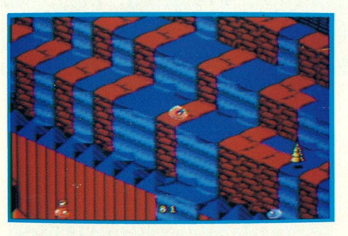
Snake Rattle n Roll

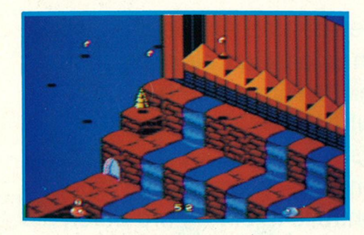




DIE SUPERWARP-ZONE

Wir haben eine Superwarp-Zone entdeckt und zwar die von Level eins zu Level acht. Dafür mußt Du aber wirklich superschnell sein. Renne vom Start aus nach rechts und springe dabei über alles, was Dir in den Weg kommt, anstatt darum herum zu rennen. Wenn Du innerhalb von 3 Sekunden an der Tür angekommen bist, siehst Du eine Rakete, die Dich zum Level 8 warpt.





LEVEL 7

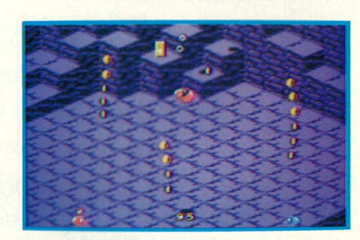
Für die, die alles auf den verschiedenen Leveln sehen wollen, hier ganz schnell ein paar Infos über Level 7.

Im ersten Abschnitt gehe immer nur eine Plattform nach vorne, sodaß Du sehen kannst, wo die Spitzen rauskommen.

Paß' auf die silbernen Spitzen auf, die sind ganz schön schwer zu zerstören. Wenn Du auf der zweiten Treppe bist, geh' die Sache wieder langsam an, um den silbernen Spitzen aus dem Weg gehen zu können.

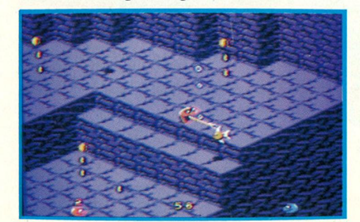
Ganz oben meide die Kugeln und benutze dann die Wasserstrudel, um zum Ausgang zu kommen.

LEVEL 8



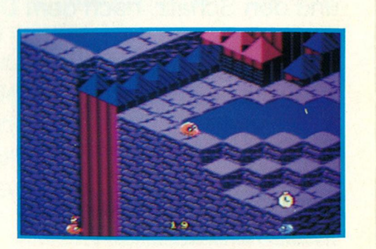
In dieser Stufe bist Du von Wasser überschwemmt - drück' schnell die A-Taste, um hochzuschwimmen und dann bewege Dich wie sonst.

Die Nibbley Pibbleys in dieser Stufe sind fischähnlich. Wenn Du sie fangen willst, mußt Du auf ihre Schatten achten. Dann bewege Dich schnell nach oben und unten und laß' Deine Zunge herausschnelzen, bis Du sie gefangen hast.

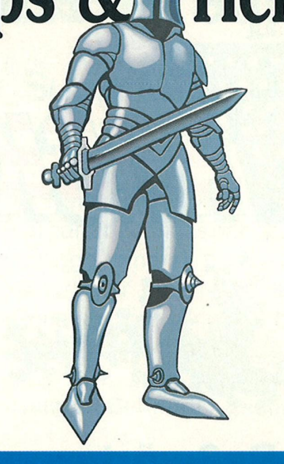


Geh' zur Tür, sobald Du genug Nibbleys gefressen hast - Dir steht nur begrenzt Zeit zur Verfügung.

Hol' Dir die Uhr, nachdem Du das dritte Becken abgeschlossen hast, sonst hast Du keine Zeit mehr!



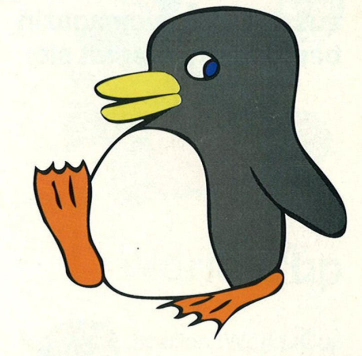
IRON SWORD Tips & Tricks



Zusatzritter

Eine besondere Funktion des Paßwortes bei Iron Sword ist, daß nicht nur alle Gegenstände und Zaubersprüche gespeichert werden, sondern auch die Anzahl der restlichen Ritter. Wenn Du einen oder zwei Ritter verloren hast, gibt es eine Möglichkeit, nachdem Du ein Paßwort bekommen hast, immer wieder mit drei Rittern loszulegen. Dazu mußt Du den fünften Buchstaben Deines Paßwortes in ein **N** umwandeln. Jetzt kann der Kampf mit zusätzlichen Rittern wieder losgehen.

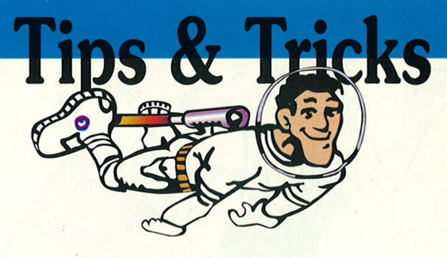
King of the Zoo Tips & Tricks



Rundenauswahl

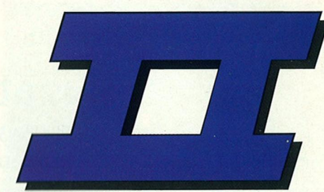
Es gibt eine Möglichkeit im Ein-Spieler Modus den Schwierigkeitslevel - sofort in einer höheren Runde anzufangen - direkt auszuwählen. Dazu mußt Du bei der Tierauswahl das Steuerkreuz nach links und den B-Knopf gedrückt halten und dann Deine Figur mit dem A-Knopf auswählen.

SOLAR JETMAN Tips & Tricks



Warpzonen ! ! !

Du mußt mit Deinem Jetpod auf Planet 3 ins Planeteninnere vorstoßen. Hier befinden sich kleine, schießende Kampfroboter, die einen Kreis bilden. Du findest die Warpzone zu Level 5, 6 und 7, indem Du in das Kreisinnere fliegst, ohne einen Gegner abzuschießen. In Level 6 hast Du die Möglichkeit nach Level 9 und 10 zu warpen, indem Du Dich durch das Labyrinth kämpfst und den Weg nach rechts oben findest. Sobald Du wieder in eine Grünzone kommst, mußt Du Dich links halten - warp again. Die nächste Warpzone befindet sich im Level 8. Von hier kannst Du direkt den 13. Level anfliegen. Dieser Warp befindet sich am rechten Rand des Planeten. Wichtig bei all diesen Warpzonen ist die Geschwindigkeit. Du mußt versuchen, direkt und ohne Umwege diese Stellen anzufliegen, weil die Warpzonen sonst aus dem Bild verschwinden!



Paßwörter

Wie versprochen wollen wir die Paßworttabelle aus dem Classicmagazin berichtigen, hier ist sie:

U.S.A.

2nd Day	◀LL+☆4Z□❤
3rd Day	MLL+Q3ZV▶
4th Day	◀LL+☆3ZV❤
Final	PRL+Q4P□❤

FRANCE

2nd Day	2R1+☆4ZGG
3rd Day	▶RLKQ3ZDG
4th Day	2H1+☆3ZGG
Final	▶R1KQ4PGG

CHINA

2nd Day	GR1+☆4ZLG
3rd Day	DH1+Q3ZLG
4th Day	DH1+☆3Z1G
Final	GHLKQ4P1❤

U.S.S.R

2nd Day	Z11+☆4Z5G
3rd Day	ZL1+Q3ZW❤
4th Day	P11K☆3ZWG
Final	P11KQ4P5G

W.GERMANY

2nd Day	VH1+☆4Z▶❤
3rd Day	□HL+Q3Z▶▶
4th Day	VRL+☆3Z2G
Final	VHL+Q4P2❤

KOREA

2nd Day	TRLK☆4ZNG
3rd Day	TH1+Q3Z▲G
3rd Day	TH1+☆3ZNG
Final	❤HL+Q4P▲❤

U.K.

2nd Day	▼▲LK☆4ZT❤
3rd Day	B▲L+Q3ZT❤
4th Day	B▲1+☆3ZTQ
Final	□LLKQ4PT❤

CANADA

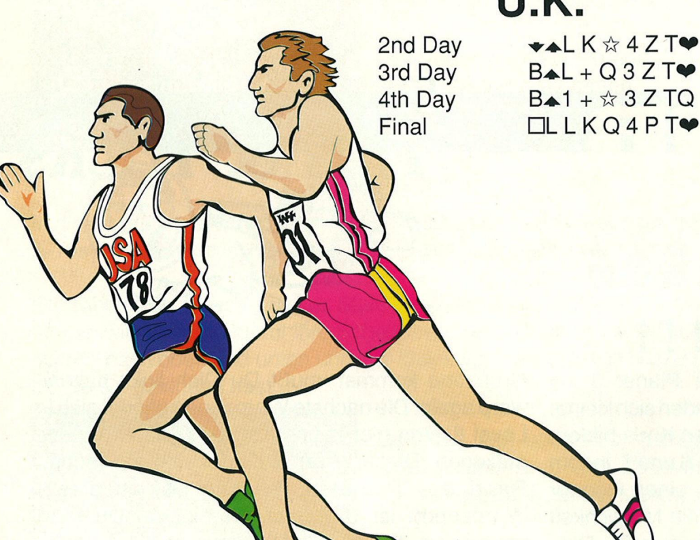
2nd Day	GLLK☆4ZR❤
3rd Day	▲RL+Q3ZHG
4th Day	NHLK☆3ZH[illegible]
Final	NR1+Q4PHG

KENYA

2nd Day	N11K☆4ZKG
3rd Day	▲LLKQ3Z+G
4th Day	▲L1+☆3ZKG
Final	▲1LKQ4PKG

JAPAN

2nd Day	111+☆4ZXG
3rd Day	111+Q3ZXG
4th Day	1LL+☆3Z6❤
Final	11LKQ4PXG



Tips und Tricks von Nintendo Spielern und Club Nintendo Lesern aus ganz Deutschland sind wieder bei uns eingetroffen. Hier ist eine kleine Auswahl davon:

Zwei spezielle Paßwörter haben wir aus Hamburg bekommen:

Goonies II

Mit diesem Code braucht ihr nur noch Annie zu befreien
C ' ' " ' ' Y 4 ! 7 M O ' P

Metroid

Gebt den Code ein und seht selbst was passiert . . .

Justin Bailey

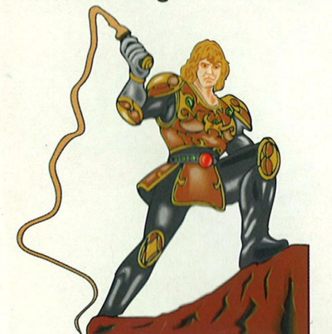
Marlon Nakat / Hamburg

Fortress of Fear

Game Boy

Besorge Dir am Start einen Schlüssel und springe auf die zweite Wolke. Wenn sie unten ist, springe nach rechts und Du findest ein weiteres Leben.

Andreas Hengst / Chemnitz



Super Mario Bros 2

Wenn man bei "Bonus Chance" angelangt ist, läßt man das erste Mal den Automat rattern, bei allen nächsten Münzen paßt man ganz genau auf, wann die Musik wieder anfängt zu spielen und drückt dann schnell 3x. Ergebnis: meistens sind alle drei Felder mit Kirschen voll!

Ich habe auf diese Art und Weise schon bis zu 80 Leben und mehr bekommen.

Marlisa Say / Hamburg

The Adventure of Link

Die Flöte bekommt ihr im 5. Palast, wenn Ihr diesen Weg geht: vom Eingang aus runter - rechts - rechts - rechts - runter - links - links - links - runter - links - links - runter - rechts - rechts - den blauen Ritter bekämpfen und in die rechte Wand hüpfen (es geht!) - rechts - runter - links - links - hier ist die Flöte

Andreas Kleinert / Landsberg

Super Mario Land

Game Boy

Im Reich 3-1 am Anfang mußt Du ganz nach links gehen. Dort springe einmal hoch. Jetzt siehst Du einen Fahrstuhl. Springe auf ihn drauf, er bringt Dich zu vielen Talern.

Damian Schmidt / Essen

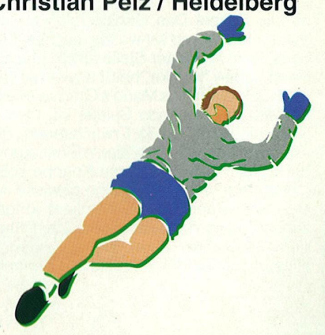


World Cup

Ich habe neulich World Cup gespielt und habe dabei das Paßwort für das Finale herausbekommen:

1 2 8 1 1

Christian Pelz / Heidelberg



Leserbriefe

Poeten Power Unserer "Bejahrten" Clubmitglieder

Ihr Lieben,

Mit 65 Jahren fing ich Nintendo an, und freue mich darüber und bleib' auch weiter dran. Für Nintendo Classic habt auch vielen Dank, Durch Nintendo-Spiele bleib' ich schlau und schlank!Ich male, zeichne Pläne und schreibe Mantras auf, Mein Bett muß immer warten, denn meistens bleib' ich auf! Und bin ich mal am Träumen, wer schleicht sich da herein, Der Mario und die Zelda und auch die Wizzrobes klein.Faxanadu - das Abenteuer - das fesselte mich ungeheuer, Nur leider war es zu schnell aus, doch ich machte mehr daraus: Ich fing damit noch einmal an, und neue Kniffe kamen dran!

Der Sturz aus der Siedlung, sehr verwegen, Da kamen die Wingboots mir gelegen.Ich flog sofort wieder hinauf, und tankte auch Red Potion auf. Auch im Wald rechts von Mascon schnallt' ich mir die Wings gleich an,Fand den Shop im Walde oben, Wingboots konnt' ich da nur loben.Und knorke (siehe Duden) auch Rad Racer ist,

Das hab' ich lange schon vermißt, Und testet man die Reaktion, da fliegt man aus der Kurve schon! Mein Englisch ist noch ziemlich gut, das Wörterbuch sein Übrig' tut. Das Rentnerdasein sehr beliebt, wie gut, daß es Nintendo gibt! Ach ja, ich könnt noch lange schreiben,

Doch - Eure Zeit - ich laß' es bleiben. Dem Telefonteam dank' ich sehr, denn Rätsellösen ist oft schwer! Denn manches ungelöst sonst blieb, ich hab' Euch alle sehr, sehr lieb! Ein kindlinches Gemüt bewahrt, Ihr seht's an mir, bin schon bejahrt. Doch innerlich ein Kind zu sein, das ist fein. Dies schrieb Euch, es ist nicht von Pappe Euer Mitglied (Nr. 00310975)
Ursula Knappe

Ursula Knappe / Schöllkrippen

Antwort Club Nintendo:
WOW! Da waren wir aber ganz schön baff, eines unserer wohl ältesten Miglieder hat sich mit Reimen versucht und wir fanden es alle Spitze! Das Gedicht ging durch alle Hände unseres Telefonteams und wir wollen uns hier für dieses gedichtete Lob bedanken! An dieser Stelle für die Leute, die keinen Duden zur Hand haben "knorke" heißt soviel wie fein, tadellos. Hier kann man mal sehen, das Mario's Großvater nicht der einzige Rentner im Club der Nintendo Spieler ist. Gerade die Adventure von Nintendo sind für alle Erwachsenen, die nicht mit Computer aufgewachsen sind, der ideale Einstieg in die heutige Technologie der Spitzencomputer. Frau Knappe sollte denjenigen, die vor Computern immer noch eine gewisse Angst haben, als gutes Beispiel vorangehen und unsere jüngeren Nintendo Spieler können diesen Leserbrief oder am besten gleich das NES oder den Game Boy ihren Eltern zeigen, damit sie auch den Riesenspaß beim Videospielen kennenlernen!

Der Mammut-Brief

Hallo Mario + Luigi + Fanclub !!!
Ich hab' zwar gestern schon einen Brief an Euch geschrieben, aber es macht solchen Spaß!!! Und Jan (mein Freund) sagte, daß man bei einem 5-Seiten Brief Rückantwort bekommt. Ich hoffe, das ist wahr . . . Die Zeitschrift, die ich 6x im Jahr kostenlos bekomme ist auch die spitzeste Spitze! Aber mir würde es noch besser gefallen, wenn Ihr auch eine Game Boy High Score Tabelle und GAMEBOY™ Top Funf Spiele Tabelle veröffentlichen würdet. Dazu noch einige Game Boy Spiele Lesertips. Das wäre dann echt gut und ich würde mich noch mehr über die Club Zeitschrift freuen . . . . Noch ein Lob an Euch: Eure Serie, die zur Zeit gerade jeden Sonntag in RTL+ läuft finde ich ebenfalls einmalig. Ich habe sie gerade gesehen. In Zukunft werde ich "Super Mario Brothers" immer auf Video aufnehmen. Es gefällt mir sehr gut. . . . Vielleicht könnt Ihr mir ja eine kleine Belohnung für diesen langen Brief schicken. Wenn nicht, hoffe ich, daß Ihre mir wenigstens zurück schreibt. Gruß an Mario und den Rest!
David Pasewaldt / Darmstadt

Antwort Club Nintendo: Erst mal zur Information für alle Leser, dieser Brief war insgesamt fünf Seiten land und enthielt noch einige andere interess Fragen. Wir konnten ihn aber leidor nicht ganz ausdrucken (das waren dann drei Leserbriefseiten geworden). Die GAMEBOY™ Lesertips sind eine gute Anregung, und es hängt natürlich von Euch GAMEBOY™ Spielern ab, wieviele klasse Tips Ihr uns schreibt, damit wir eine solche Seite füllen und drucken können. Mario ist wie immer aut Achse. Jetzt hat er sogar Fernsehtermine. Es freut ihn natürlich besonders, daß Euch seine Sendung gefällt. An dieser Stelle möchte er und das Team sich für diesen langen Brief bedanken! Außerdem bekommst Du noch eine extra Rückantwort, in der dann alle Deine Fragen beantwortet sind.
P.S.: Wir beantworten natürlich jeden Brief so schnell wie möglich und die Briefe müssen nicht unbedingt fünf Seiten lang sein!

Druckfehler in der Anschrift!

Sehr geehrte Damen und Herren!
Herzlichen Dank für die Übersendung des Nintendo Club Magazins. Leider war die Anschrift teilweise falsch angegeben, wie Sie aus dem beiliegenden Aufkleber ersehen können.
Ich bitte Sie, die Anschrift zu berichtigen und mir auch den Clubausweis zu übersenden, den ich bis jetzt noch nicht erhalten habe.
Ich hoffe auf baldige Erliedigung.

Björn Seibel / Biedenkopf

Antwort Club Nintendo: Druckfehler oder Eingabefehler in den Computer können immer wieder mal vorkommen. Wir berichtigen diesen Fehler natürlich sofort, und Sie bekommen auch umgehend Ihre Clubkarte zugesandt. Am einfachsten und schnellsten kann man Adressberichtungen (auch im Falle eines Wohnortwechsels) direkt über unsere Konsumentenberatung unter der Hotline Nummer 0130/5806 weitergeben. In diesem Fall gibt es auch eine berichtigte Clubkarte.



Club Nintendo Deutschland



Nintendo Power vor Ort

Wir haben von vielen Clubmitgliedern erfahren, daß sie sich gerne mit anderen Nintendospielern in einem fairen Videowettkampf messen wollen. Dazu hast Du jetzt die Möglichkeit, Nintendo macht Power vor Ort! Wir starten den ultimativen

Sommerwettbewerb! Von Mai bis Mitte Oktober wird ein Spezialtruck, ausgerüstet mit verschiedenen NES und GAMEBOY™ Geräten, in vielen Städten Deutschlands Station machen. Dort werden spannende Spielwettbewerbe mit Meisterschaften ausgetragen, an denen jeder teilnehmen kann. Dich erwartet heiße Action, also spiel' Dich schon mal warm - kleiner Tip: Orientier' Dich an der High Score Liste in diesem Heft.

Mehr Informationen zu dieser phantastischen Tournee kannst Du dem nächsten Club Nintendo Magazin entnehmen. Dort findest Du auch die genauen Termine und Orte, an denen der Nintendo Truck aufgestellt werden.

Noch ein wichtiger Punkt, er betrifft unsere kostenlosen Hotline-Telefonnummern. Durch die große Zahl der Anrufe in der Spieleberatung ist es nachmittags oft sehr schwer, unsere Konsumentenberatung zu erreichen. Wir versuchen zwar die Ansahl unserer Telefonmitarbeiter und die der Telefonleitungen ständig zu erhöhen, können aber leider nicht verhindern, daß nachmittags die Nummer der Konsumentenberatung manchmal besetzt ist. Für dringende technische Fragen ist es deshalb besser, uns vormittags unter der Konsumentenberatungsnummer 0130/5806 anzurufen.

Das wär's für dieses Mal! Ich hoffe, Dir hat das Magazin gefallen und ich freue mich schon auf's nächste Club Nintendo!

Dein Mario
und das Club Nintendo Team Deutschland


EUROPA-
VERSION
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®
SUPER SET
JETZT FÜR
VIER SPIELER
Das Action
Videospiel-System
für zu Hause.
TIME
0:47
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
TM
ieses Qualitätssiegel ist die Garantie
dafür, daß Sie Nintendo Qualität
gekauft haben. Achten Sie deshalb
mmer darauf, wenn Sie Spiele oder
ubehör kaufen, damit Sie sicher sind,
daß alles einwandfrei zu Ihrem
intendo Entertainment System® paßt.
Für Kinder ab 8 und Erwachsene.
Komplett-Set für 4 Spie
inklusive:
● 4 Action-Controller
● 4 Spieler-Adapter
NES Four Score™
● 3 Super-Spiele
SUPER
MARIO BROS
TETRIS1
Nintendo
WORLD CUP